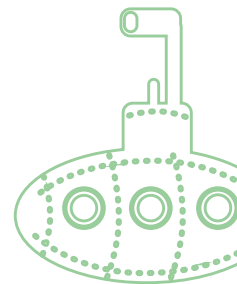


# Игры на асфальте



**Истории в клеймах, с комментариями  
специалиста по социо-игровой педагогике**

*Галина Баженова,*

*учитель-логопед, детский сад «Загадка», г. Новый Уренгой*

**М**ожно учить буквы по книге, но гораздо интереснее рисовать их на асфальте и гулять по линиям, запоминая изгибы! Пока асфальт не замело снегом, задействуйте его в детских играх! Тем более что игры с использованием рисунков на асфальте не требуют специального места и оборудования.

## «ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК»

На асфальте нарисован огромный воздушный шар, внутри которого находятся несколько видов геометрических фигур с порядковыми номерами. Рисунок используется для игр, упражнений и эстафет в организованной и самостоятельной деятельности детей.

Можно нарисовать не один, а два или три воздушных шарика с геометрическими фигурами.

Дети могут одно и то же упражнение выполнять все вместе или по

очереди. А могут разделиться на две команды и устроить эстафету: кто быстрее проскачет тот или иной заданный маршрут?

Когда дети более-менее познакомятся с геометрическими фигурами, порядковые номера можно стереть. Тогда маршрут будет выглядеть, например, так: квадрат – ромб – овал – трапеция.

## «ВОЛШЕБНАЯ ДОРОЖКА»

На асфальте нарисована волнообразная линия.

Игровые задания:

● **Помогите царевне** дойти до своего дворца. Для этого прочитайте слоги (слова) на волшебной дорожке (составь предложения).

● **Помогите комарику** долететь до своего домика, произнося отчетливо: **з-з-з-з**.

● **«Кто за кем?»** Одна команда встает на волшебной дорожке, другая



отвечает, кто **за** кем едет по дорожке, кто едет **между**, кто – **перед**...

● **«Почини гирлянду»**. На дорожке мелом написаны слоги. На перегоревших лампочках звук [л] в конце слога, на исправных лампочках – в начале. Прочитайте все слоги. Перегоревшие лампочки зачеркните, исправные зажгите (нарисуйте жёлтым мелом лучики).

### «ЦВЕТИК-МНОГОЦВЕТИК»

На асфальте нарисован цветок в виде круга-сердцевины и лепестков.

● **«Закончи слово»**. Начало слога напишите мелом в середине цветка. Игроки должны вспомнить и назвать слова.

● **«Сад – огород»**. Игрокам одной команды назвать овощи, второй команды – фрукты и занять лепестки цветов.

● **«Пчёлы и комары»**. Одна команда – «комарики», другая – «пчёлы». По команде «Комары полетели!» «комары» бегают по участку и произносят: **з-з-з...** По команде «Пчёлы за мёдом полетели» «комам» надо улетать в свой домик – цветок, а «пчёлам» – вылетать и произносить: **ж-ж-ж...**

### «ФРУКТЫ – ОВОЩИ – ЯГОДЫ»

На асфальте по кругу изображены овощи, фрукты и ягоды (можно отразить и другие темы: транспорт, спорт, деревья, грибы, цветы и т.д.).

Дети располагаются в «домиках». Если детей в игре больше, чем «до-

миков», то в одном «домике» могут находиться по 2–3 игрока.

По сигналу «яблоки» начинают бег вокруг рисунка ребята из «яблочных домиков», по сигналу «морковь» к ним присоединяются участники из «морковных», по сигналу «вишня» включаются в игру дети из «вишнёвых».

Когда дети двигаются вокруг рисунка, они отбивают мяч одной или двумя руками (попеременно правой и левой).

По команде «В огород!» все стремятся занять своё первоначальное место.

При повторении игры предлагайте детям менять способ передвижения по площадке (разные виды бега, ходьбы).

### «ГУСЕНИЦА»

На асфальте изображена гусеница-многоножка.

Игровые задания:

● Придумать слово из букв (в каждом кружке буква).

● Вставить пропущенную букву, прочитать слово.

● Чья гусеница уползёт быстрее? Разделиться на две команды: одной назвать слова со звуком [ш], другой – со звуком [ж]. Называя слово, занять кружок в «гусенице».

● Другой вариант игры: игрокам одной команды назвать домашних животных, другой – диких.